

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, F. M. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika.*, 10(9), 1–9.
- Avita Putri Rustanti, Hadi Mulyono, J. D. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Teams Games Tournament Berbasis Media Rotar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 5(8).
- Fahrul, A., Mulyanto, E., Saputro, G. E., Desain, J., Visual, K., Komputer, F. I., & Nuswantoro, U. D. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN HURUF AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS III – VI SEKOLAH DASAR BERBASIS GAME*.
- Fajarizka, A. (2016). Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4. *Http://Repository.Its.Ac.Id/*, 1–120.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). *Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk*. 3(1), 17–22.
- García Reyes, L. E. (2013). 濟無No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Gunanto, S. G. (2017). Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter. *Journal of Animation & Games Studies*, 2(2), 207. <https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421>
- Hakim, O. O. A. A., & Purnama, B. E. (2012). Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD Berbasis Multimedia Di SDN Bumirejo 02. *Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(2), 22–28. <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/923>

- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 50–53.
- Putri Laraswati Khoirun Nisa, Jauharul Maknunah, A. S. (2017). Game Aplikasi Pengenalan Aksra Jawa “ HANACARAKA ” Berbasis Android. *Senasif*, September, 756–765.
- Vehicles, C. (2020). *Jurnal Computer Science and Information Technology (CoSciTech)*. 1(2), 57–64.